

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
PERMAINAN BALOK PADA KELOMPOK B  
TK KADILAJO KARANGNONGKO KLATEN  
SEMESTER II TAHUN AJARAN 2012/2013**

**JURNAL PUBLIKASI**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Guna mencapai derajat  
Sarjana S-1**



**Disusun Oleh :**

**DIAH DAMAYANTI**

**A 5320080306**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id>

Email: [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan dibawahini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Ilham Sunarya, M.Pd, AUD

NIP/NIK : 354

Nama : Choiriah Widyasari, S.Psi, M.Psi

NIP/NIK : 0812-2649-653

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : Diah Damayanti

NIM : A520080306

Program Studi : FKIP Anak Usia Dini (PAUD)

Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Balok Pada Kelompok B TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 Semester II.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 4 Oktober 2013

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Ilham Sunarya, M.Pd

NIP/NIK : 354

Choiriah Widyasari, S.Psi, M.Psi

NIP/NIK : 100.1106

## **ABSTRAK**

### **UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK PADA KELOMPOK B TK KADILAJO KARANGNONGKO KLATEN SEMESTER II TAHUN AJARAN 2012/2013**

Diah Damayanti, A 5320080306, Prodi Pendidikan Anak Usia Dini,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Muhammadiyah Surakarta. Skripsi

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten Semester II Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 3 siklus. Subyek penelitian adalah 9 anak laki-laki dan 12 anak perempuan kelompok B TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten. Data yang dikumpulkan adalah data tentang kreativitas dan data tentang prosedur pembelajaran permainan balok. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi untuk mengamati proses pembelajaran melalui permainan balok dan mengamati tindakan guru saat menerapkan permainan balok dan catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mencatat semua kejadian yang terjadi diluar perencanaan atau pencatatan permasalahan-permasalahan yang muncul pada waktu dilaksanakan kegiatan. Analisis data yang digunakan adalah analisis diskriptif komparatif dengan membandingkan hasil amatan dengan indikator pencapaian setiap siklus, dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III dan analisis interaktif untuk mengetahui pembelajaran melalui permainan balok. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak di TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil prosentase prasiklus 53,27%, siklus I mencapai 71,43 %, siklus II mencapai 76,98 %, dan pada siklus III mencapai 96,33%. Kesimpulan penelitian ini adalah permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten.

Kata Kunci : *Kreativitas, permainan, balok*

## **Pendahuluan**

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan sekolah (PP No.27 tahun 1990) sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama Taman Kanak-Kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. Untuk mencapai tugas utama TK tersebut diatas, maka sebagai lembaga TamanKanak-kanak harus mampu mengembangkan semua aspek sehingga muncul kreativitas anak. Kreativitas anak merupakan suatu yang penting bagi anak, karena dengan kreativitas anak mampu menentukan suatu pilihan sesuai kehendak dan pikirannya sendiri. Sehingga kehidupannya tidak tergantung kepada orang lain. Melalui kreativitas anak dapat mewujudkan dirinya seperti apa yang dia inginkan tanpa adanya inervensi dari oranglain. Selain itu dengan berkembangnya kreativitas maka akan memudahkan anak untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehdupan sehari-hari. Karena dengan kreativitas tersebut seorang anak akan mencoba suatu ke cara yang lain untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Sehingga memungkinkan meningkatnya kualitas hidup seorang anak.

Kondisi awal kreativitas anak di TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten yang berhubungan dengan rasa ingin tahu, kemampuan berfikir, percaya diri, tidak mudah jenuh ,menyukai tantangan, kemandirian dan kemampuan berfikir secara divergen dalam mengatasi masalah masih rendah. Hal ini terlihat saat anak diminta bermain dengan media balok, sebagian besar anak hanya diam atau membuat berantakan balok-balok tanpa tahu penggunaanya. Anak terlihat cenderung pasif, tidak suka bertanya meskipun tidak faham dengan cara bermain balok, cenderung menarik diri dan sebagainya. Anak-anak saat disediakan alat peraga balok justru terlihat bingung dan pasif. Waktu yang disediakan dalam pembelajaran tersisa banyak, karena anak tidak mampu mengeksplorasi balok untuk bermain. Hal ini disebabkan guru di TK

Kadilajo, Karangnongko, Klaten tidak terbiasa memanfaatkan media balok untuk meningkatkan kreativitas anak. Guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional tanpa alat peraga yang nyata, sehingga ruang gerak anak dan kemampuan bereksplorasi serta berekspresi terbatas. Anak terlihat pasif dalam setiap kegiatan serta mudah jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru.

Dalam pembelajaran guru hanya menggantungkan pada buku majalah atau lembar kerja anak. Dimana anak-anak selalu diberi kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan majalah saja tanpa memanfaatkan alat peraga langsung. Dalam kegiatan guru hanya menggunakan LKS dan majalah langganan dari percetakan. Sehingga anak-anak mudah bosan dengan kegiatan yang terkonsep sedemikian rupa.

Seharusnya dalam pembelajaran guru dapat memanfaatkan peraga langsung, dimana setiap anak dapat melakukan kegiatan secara langsung dan berfikir kemudian dapat menyimpulkan apa yang telah dilakukan. Alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan kegiatan sehingga anak betah di lembaga pendidikan. Selain itu permainan juga memberikan kesempatan pada anak untuk kreatif pada saat bermain. Kreativitas anak akan berkembang jika anak mempunyai ide-ide, pokok pikiran yang baru, sehingga anak mempunyai kesempatan memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai permainan. Dengan bermain anak-anak akan mencoba memecahkan masalah dalam permainan yang sedang dikerjakan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan meningkatkan kreativitas melalui permainan balok anak kelompok B TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten Semester II Tahun Ajaran 2012/2013

### **Metode Penelitian**

Tempat yang digunakan sebagai penelitian adalah kelompok B TK Kadilajo yang berada di Karangnongko Klaten. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada

semester II tahun Ajaran 2012/2013. Subjek dalam penelitian ini yang mendapat tindakan adalah anak kelompok B “TK Kadilajo” Karangnongko Klaten dengan jumlah anak 21 anak terdiri dari 9 anak putra dan 12 anak putri. Sedangkan yang memberi tindakan adalah peneliti sebagai guru, dibantu oleh guru kelas. Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2006: 3) PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dilaksanakan dari : a) perencanaan (*planning*); b) pelaksanaan (*action*); c) pengamatan (*observing*); d) menganalisis data untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*). Langkah-langkah yang akan dilakukan sesuai prosedur yang telah digambarkan diatas yaitu :

#### 1. Perencanaan Tindakan

Langkah-langkah persiapan yang dilakukan untuk mengadakan tindakan terdiri dari:

##### a. Mempersiapkan alat permainan

Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui permainan dengan menggunakan balok. Alat bermain berupa balok dengan berbagai bentuk, ukuran dan warna beserta asesoris permainan.

##### b. Mempersiapkan waktu pembelajaran

Waktu keseluruhan yang dibutuhkan dalam permainan balok di TK Kadilajo direncanakan selama  $\pm 30$  menit. 10 menit untuk mengarahkan dari permainan balok, 10 menit untuk bermain balok, 10 menit untuk merecolling kegiatan bermain balok.

##### c. Membuat rencana permainan

Rencana kegiatan yang digunakan dalam permainan berupa Rencana Bidang Pengembangan (RBP). Adapun pada penelitian ini menggunakan RPB sebagai perencanaanya.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan. Dalam perencanaan dilaksanakan melalui 3 siklus. Adapun siklus pertama meliputi 3 pertemuan, siklus kedua 3 pertemuan, sedangkan siklus ketiga 2 pertemuan

## 3. Pengamatan/observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap respon anak, serta tindakan guru, dan mencatat data yang dibutuhkan berupa data tentang kreativitas yang diperoleh melalui instrumen yaitu lembar observasi, catatan lapangan dan lembar kegiatan sebagai pendukung terhadap observasi yang dilakukan.

## 4. Refleksi

Setelah kegiatan, pelaksanaan tindakan hasil observasi dikumpulkan untuk dianalisis kelemahan serta kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan siklus sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas dilakukan bersifat deskriptif kualitatif. Sumber data primer adalah peneliti yang melakukan tindakan dan anak yang menerima tindakan. Sedangkan data sekunder berupa data dokumentasi. Pengambilan data dapat dilakukan dengan teknik observasi, dan catatan lapangan. Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung mengenal fenomena-fenomena dan gejala psikis maupun psikologi dengan pencatatan (Arikunto, 2001:229). Tujuan observasi dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data tentang kreativitas anak melalui permainan balok dan data guru dalam melaksanakan prosedur permainan balok. Catatan lapangan menurut Moleong (2002 : 155) yaitu pernyataan tentang semua peristiwa yang dialami yaitu yang didengar dan dilihat serta tidak boleh berisi penafsiran, hanya catatan sebagaimana adanya. Catatan pengamatan menampakkan catatan tentang siapa, apa dan bagaimana suatu kegiatan manusia. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis diskriptif komparatif (untuk kemampuan kognitif) yaitu membandingkan

hasil amatan dengan indikator pencapaian setiap siklus, dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan evaluasi hasil belajar, observasi, refleksi diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Rincian Pelaksanaan Peningkatan Kreativitas Anak Dengan Permainan Balok.

| Aspek       | Prasiklus  | Siklus I  | Siklus II  | Siklus III  |
|-------------|--|---|--|---|
| Pelaksanaan | Pelaksanaan pada hari Senin 4 Mei 2013. Kegiatan pembelajaran menggunakan majalah anak kemudian anak diberi tugas untuk menyelesaikan. | Pelaksanaan pada hari Senin 6-Rabu 8 2013. pembelajaran dengan menerapkan permainan balok menggunakan media pembelajaran balok dan assesoris sekolah, rumah sakit dan swalayan. | Pelaksanaan pada hari Senin 13-Rabu 15 2013. pembelajaran dengan menerapkan permainan balok menggunakan media pembelajaran balok dan assesoris petani, polisi lalu lintas dan bank.    | Pelaksanaan pada hari Senin 20-Selasa 21 2013. pembelajaran dengan menerapkan permainan balok menggunakan media pembelajaran balok dan assesoris guru dan penjahit. |
| Observasi   | Anak-anak terlihat bosan saat mengerjakan tugas yang diberikan guru  | Anak-anak terlihat antusias mengikuti permainan, namun aturan permainan yang belum ada sehingga anak-anak terlihat gaduh.   | Saat bermain balok terlihat tidak terarah. Anak saling berebut balok. Beberapa anak yang sudah selesai justru jalan-jalan mengganggu teman yang lain .Anak-anak terlihat bersemangat . | Anak-anak terlihat saling memberi masukan untuk menyusun balok. Dan anak sudah terkondisikan dengan baik.   |



|                                       |  |   |  |  |
|---------------------------------------|--|---|--|--|
| Refleksi                              | Guru akan menerapkan permainan balok, guru akan menyediakan media pembelajaran langsung. | Peneliti dan guru memberikan perhatian lebih kepada anak dengan cara meperagakan bermain balok. Pemberian <i>reward</i> | Guru membuat aturan main yang harus dijalani semua anak. | Pada siklus III pelaksanaan pembelajaran sudah baik. |
| Rata-rata kreativitas anak satu kelas | -  | 65 %  | 75 %   | 85 %   |
| Hasil penelitian                      | 53,27 %  | 71,43 %   | 76,98%   | 96,33 %  |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan anak didik sebelum tindakan sampai siklus III menunjukkan peningkatan. Hal ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munandar (1997:25-26)) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah faktor eksternal, dimana faktor tersebut berasal dari luar individu, seperti: lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat mendorong perilaku kreatif. Kondisi eksternal (dari lingkungan) secara konstruktif ikut mendorong munculnya kreativitas. Kreativitas memang tidak dapat dipaksakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh. Individu memerlukan kondisi yang memupuk dan memungkinkan individu tersebut mengembangkan sendiri potensinya. Maka penting mengupayakan lingkungan (kondisi eksternal) yang dapat memupuk dorongan dalam diri individu untuk mengembangkan kreativitasnya.

Selain itu pendapat yang sama juga disampaikan oleh Hawadi (2001: 10-13) bahwa lingkungan sekolah mencakup teknis sekolah, sarana dan pra sarana sekolah baik fisik maupun non fisik diantaranya; gedung sekolah, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, dan lain sebagainya. Maupun non fisik yang meliputi; kurikulum, system pendidikan, kegiatan belajar mengajar, peraturan sekolah sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Karena jika sistem aturan sekolah

yang selalu membatasi anak untuk berfikir kreatif dengan menentukan aturan-aturan yang normatif maka kreativitas anak tidak akan dapat berkembang optimal.

Melalui permainan balok kreativitas anak dapat meningkat dengan penciptaan suatu kondisi lingkungan yang memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan semua keinginannya. Mainan balok merupakan pemicu stimulasi kreativitas, karena anak akan membuat desain mereka sendiri dengan balok. Menurut (<http://syaujan.blogspot.com/> ) tentang manfaat permainan balok dengan sendirinya kreativitas anak akan muncul. Karena saat bermain balok maka anak akan menuangkan semua ide, imajinasi dan keingintahuanya melalui bangunan balok.

Adapun peningkatan disetiap siklus tidak menunjukkan kestabilan. Prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai siklus I peningkatannya mencapai 17,67%. Hal ini terjadi karena pada saat proses pembelajaran pada pra siklus yang sangat membosankan dan anak harus terbebani untuk menyelesaikan tugas dari guru yang kemudian diterapkan permainan balok sehingga anak-anak sangat antusias dan bersemangat belajar sehingga hasil peningkatan cukup signifikan. Sedangkan pelaksanaan tindakan dari siklus I sampai siklus III hanya pengulangan tindakan dari hasil observasi dan refleksi sedangkan untuk pelaksanaan setiap pertemuan hanya divariasi pada media dan sub tema pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kreativitas anak tidak merata, hal ini disebabkan kemampuan dan karakteristik anak serta tingkat kreativitas anak berbeda-beda.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, dan III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Kadilajo Karangnongko Klaten. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kreativitas

anak dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 53,27%, siklus I mencapai 71,43 %, siklus II mencapai 76,98 %, dan pada siklus III mencapai 96,33%.

Kesimpulan diatas memberikan implikasi bahwa melalui permainan balok yang diterapkan pada anak kelompok B TK Kadilajo Karangnongko Klaten mempunyai peranan yang berarti dalam meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas tersebut terbatas pada indikator rasa ingin tahu besar, daya imajinasi yang tinggi, senang mencoba hal baru dan keaslian atau orisonalitas.

Melalui kreativitas anak dapat mewujudkan dirinya seperti apa yang dia inginkan tanpa adanya inrervensi dari oranglain. Selain itu dengan berkembangnya kreativitas maka akan memudahkan anak untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehdupan sehari-hari. Karena dengan kreativitas tersebut seorang anak akan mencoba suatu ke carayang lain untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Sehingga memungkinkan meningkatnya kualitas hidup seorang anak. .

Penerapan permainan balok semacam ini sangat cocok dengan materi yang dapat meningkatkan kreatifitas anak. Permainan balok diatur oleh guru sedemikian rupa dalam meningkatkan kreatifitas anak. Cara-cara yang telah diberikan oleh guru, anak diharapkan dapat mengembangkan dengan baik sesuai perkembangan fisik yang dialaminya. Guru memberikan apersepsi terlebih dahulu mengenai cara-cara permainan yang akan disampaikan, guru hanya menjadi fasilitator dalam permainan. Guru juga memberikan pengakuan terhadap apa yang sudah dilakukan oleh anak dengan tepuk tangan atau ucapan selamat atau penghargaan yang lain. Guru memberikan motivasi terhadap anak dengan penegasan dalam bentuk perkataan agar selalu giat melakukan permainan dan akan memberikan *reward* terhadap anak yang selalu aktif dan kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad, dkk. 2008. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atkinson, Rita L., dkk. 1999. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga.
- Azwar, Saifudin. 2003. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Liberty.
- Chandra, Julius. 2003. *Kreativitas: Bagaimana Menanam, Membangun dan Mengembangkannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hawadi, Akbar, dkk. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: Grafindo.
- Hurlock, Elizabeth. 1991. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Timpe. 1992. *Kreatifitas*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. 2006. UU RI No. 20 Tahun 2003. Bandung: Fokusmedia.
- Utami, Munandar. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [http://www.sabda.org/3situs/mainan\\_balok\\_dan\\_puzzle](http://www.sabda.org/3situs/mainan_balok_dan_puzzle).